

Équipements	Quatre marqueurs au sol (par exemple, des cônes, des gobelets en plastique), un ballon
Résultat(s) d'apprentissage	S'exercer à passer le ballon, feinter, et déborder; et mettre en application les tactiques du jeu pour faire de la place et éviter les défenseurs.

Description

Pour faire cette activité, il faut trois joueurs. Assurez-vous qu'il y a suffisamment d'espace pour faire l'activité en faisant attention d'écartier tous les objets qui pourraient poser un danger.

Délimitez un carré ou un rectangle en plaçant les marqueurs au sol à une distance de 2-3 mètres les uns des autres, si possible. Deux joueurs sont désignés attaquants et l'autre est défenseur. Pour commencer, les deux attaquants se positionnent de telle sorte que chacun a un pied qui touche à un marqueur au sol différent. Le défenseur se tient au centre de l'aire du jeu. Avant d'amorcer le jeu, chaque groupe doit déterminer, en fonction de son niveau d'habiletés, si le défenseur va présenter une défense directe ou une défense indirecte.

Une *défense indirecte* signifie qu'on se tient à un bras de distance de l'attaquant et on essaie d'attraper ou dévier les passes qui lui sont envoyées. Une *défense directe* signifie qu'on se rapproche autant qu'on peut de l'attaquant sans pour autant écoper d'une infraction. Les deux attaquants essaient de passer le ballon autant de fois que possible au cours de deux minutes. En même temps, le défenseur essaie d'attraper les passes. Pour que la passe compte, il faut que l'attaquant qui reçoit le ballon ait son pied qui touche à un marqueur au sol.

Pour lancer le jeu, un des attaquants tient le ballon. L'attaquant qui n'est pas en possession du ballon doit déborder le défenseur et atteindre un autre marqueur au sol après chaque passe. Pour ce faire, il peut traverser le centre du terrain du jeu ou suivre la périphérie du carré ou du rectangle. Seulement un joueur peut occuper un marqueur donné. Les deux attaquants cumulent un point pour chaque passe réussie. Si le défenseur attrape ou dévie une passe, ou si l'un ou l'autre des attaquants rate une passe, le pointage est remis à zéro.

Jouez pour deux minutes puis changez de rôles de sorte que chaque participant ait son tour comme défenseur. Individuellement, les joueurs peuvent additionner le total des points qu'ils auront cumulés au terme de trois rondes.

Compétences d'éducation physique



BOUGER

Les élèves développeront leurs habiletés psychomotrices et apprendront des tactiques et des stratégies pour faire une variété d'activités physiques dans différents environnements.



RÉFLÉCHIR

Les élèves développeront des habiletés cognitives et apprendront des stratégies qu'ils peuvent appliquer dans une variété de contextes de mouvement, en s'exerçant à la pensée critique, la prise de décisions, et la résolution de problèmes.



RESSENTIR

Les élèves développeront des habiletés affectives et apprendront des stratégies favorisant des relations saines et positives avec soi-même, avec autrui et avec l'environnement.



AGIR

Les élèves mettront en pratique des habiletés et des stratégies comportementales qui appuient la maîtrise du mouvement et qui renforcent la confiance.



Questions de réflexion

La réflexion est une étape importante de l'apprentissage d'une activité physique. Pensez à poser les questions de réflexion ci-dessous à la jeune personne et discutez des réponses avec l'élève.

- *Comment est-ce que toi et ton partenaire avez communiqué pour signaler quand il fallait déborder, courir et lancer la passe?*
- *Comment est-ce que ton temps en défense a informé tes décisions quant aux déplacements pour recevoir une passe?*



Considérations sur l'inclusion

Il est possible d'apporter des modifications à divers éléments d'une activité donnée pour encourager la participation de tous et de toutes. Lorsque vous planifiez vos activités, pensez aux moyens pour encourager la participation de tous et de toutes, et aux modifications que vous pourriez instaurer afin d'adapter les activités. Le cadre STEP propose des modifications aux aspects suivants de l'activité – surface, tâche, équipement, et participants.

S Surface	T Tâche	E Équipement	P Participants
Réduire la taille du carré ou du rectangle ou enlever un des marqueurs au sol pour créer une aire de jeu en triangle.	La jeune personne fait l'activité avec un(e) partenaire et divise les habiletés et tactiques en étapes qu'il ou elle effectue une à la fois. Commencer par passer, puis attraper, puis feindre, puis déborder.	La jeune personne suit une corde d'orientation (par exemple, une corde ou une ficelle collée sur le sol avec du ruban adhésif) pour se rendre à un espace à découvert où il ou elle peut recevoir une passe.	Réduire à deux le nombre de participants et inviter la jeune personne à s'exercer à passer, attraper, feindre et déborder avec son/sa partenaire.